

NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
WWW.NINTENDO.COM
or call **1-800-255-3700**

NEED HELP PLAYING A GAME?

Nintendo's game pages, at **www.nintendo.com/games**, feature walkthroughs, frequently-asked questions, and codes for many of our games. If your answer isn't there, check out our forums where you can exchange tips with other gamers online.

For more information about our forums, visit **www.nintendo.com/community**.

If you don't have access to the web-site, recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATIO N,L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la Clientèle de Nintendo
WWW.NINTENDO.COM
ou appelez le **1-800-255-3700**

BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

Sur le site **www.nintendo.com/games**, des pages sur les jeux de Nintendo présentent le déroulement des jeux, des foires aux questions et des codes pour plusieurs de nos jeux. Si la réponse que vous cherchez n'y est pas, consultez nos forums où vous pouvez échanger, en ligne, des indices avec d'autres joueurs.

Pour obtenir plus d'information sur nos forums en ligne, visitez **www.nintendo.com/community**.

Si vous n'avez pas accès au site Web, vous pouvez obtenir des conseils enregistrés pour de nombreux jeux, en utilisant la ligne de puissance de Nintendo au (425) 885-7529. Il peut s'agir d'un interurbain, demandez donc la permission à la personne responsable du compte de téléphone.

¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACION, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al Cliente de Nintendo
WWW.NINTENDO.COM
o llame al **1-800-255-3700**

¿NECESITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Las páginas de juegos de Nintendo, en www.nintendo.com/games, incluyen instrucciones paso a paso, preguntas frecuentes y códigos para muchos de nuestros juegos. Si no encuentras tu respuesta, visita nuestros foros, donde podrás intercambiar consejos con otros jugadores en línea.

Para obtener más información sobre nuestros foros, visita **www.nintendo.com/community**.

Si no tienes acceso a nuestra página web, puedes encontrar consejos grabados para muchos de nuestros juegos a través del Power Line de Nintendo, llamando al (425) 885-7529. Esta puede ser una llamada de larga distancia, así que por favor, pide permiso a la persona encargada de pagar la factura del teléfono.

Official Nintendo Seal

The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Ce Sceau Officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits connexes.

El Sello Oficial es su ratificación de que este producto tiene licencia o es manufacturado por Nintendo. Busque siempre este sello al comprar sistemas de vídeo juegos, accesorios, vídeo juegos, y productos relacionados.

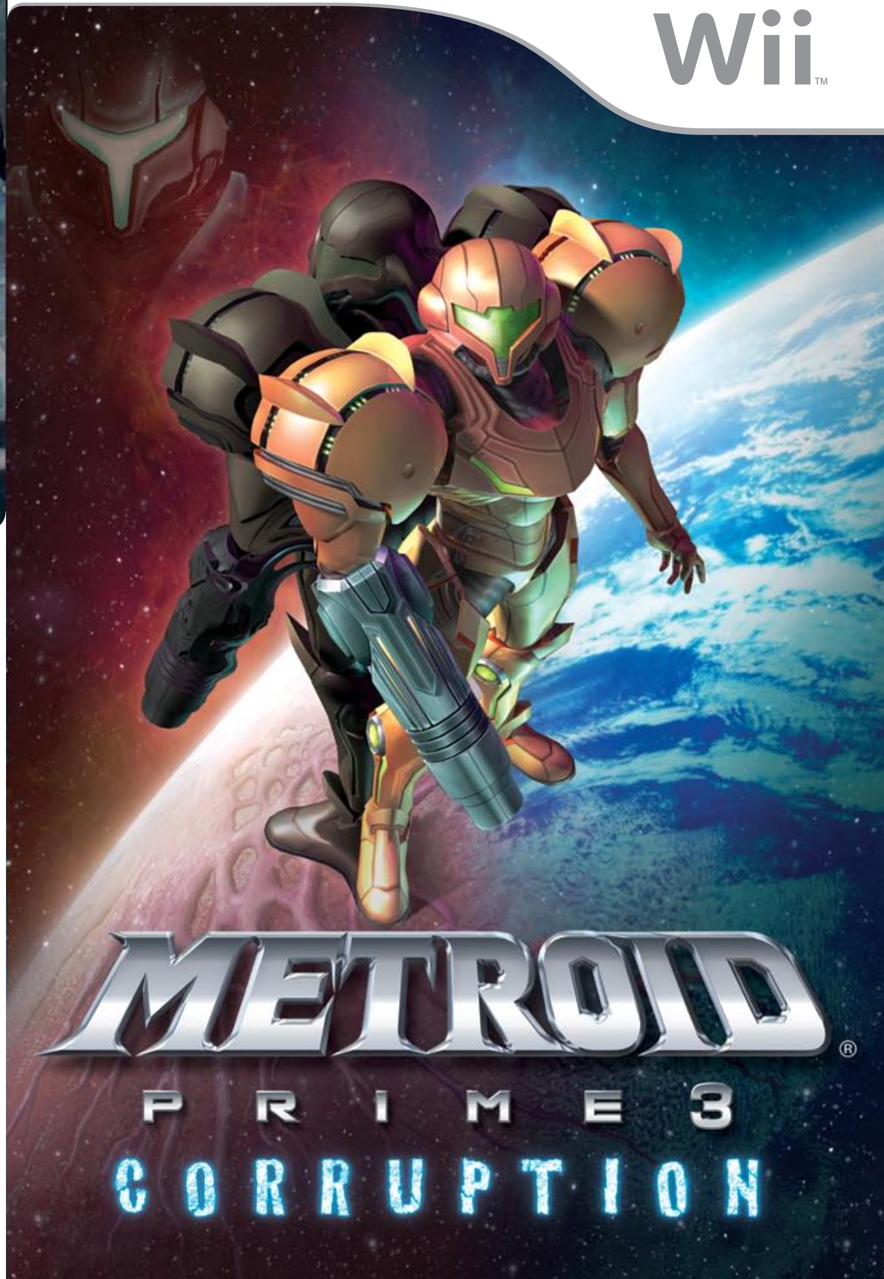
Nintendo®
NINTENDO OF AMERICA INC.
P.O. BOX 957, REDMOND, WA
98073-0957 U.S.A.

61615A

www.nintendo.com

PRINTED IN USA

Wii™



METROID® PRIME 3 CORRUPTION

INSTRUCTION BOOKLET ***MODE D'EMPLOI*** ***FOLLETO DE INSTRUCCIONES***

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition, should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
  1. Sit or stand as far from the screen as possible.
  2. Play video games on the smallest available television screen.
  3. Do not play if you are tired or need sleep.
  4. Play in a well-lit room.
  5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendonitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feels dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

REV-E

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

REV-P

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at www.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at www.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing. In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING **WARRANTIES OF MERCHANTABILITY** AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

DOLBY PRO LOGIC II

Manufactured under license from Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

This game is presented in Dolby Pro Logic II. To play games that carry the Dolby Pro Logic II logo in surround sound, you will need a Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic or Dolby Pro Logic IIx receiver. These receivers are sold separately.

TEEN ADOLESCENTS T CONTENT RATED BY CONTENU EVALUE PAR ESRB

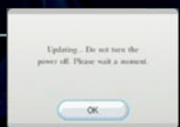
FMOD Ex Sound System by Firelight Technologies

CONTENTS



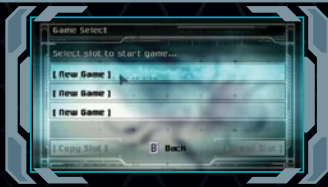
SYSTEM MENU UPDATE

WHEN FIRST LOADING THE GAME DISC INTO THE Wii CONSOLE, THE CONSOLE WILL CHECK TO SEE IF YOU HAVE THE LATEST SYSTEM MENU. IF YOU DO NOT, A Wii SYSTEM UPDATE SCREEN WILL APPEAR. PRESS OK TO PROCEED. PLEASE NOTE THAT THE Wii CONSOLE MUST HAVE THE LATEST SYSTEM UPDATE IN ORDER TO PLAY THE GAME DISC.



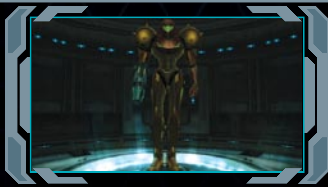
GETTING STARTED

STARTING A NEW GAME



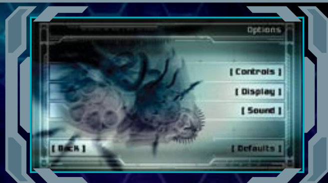
AFTER YOU PRESS (A) ON THE TITLE SCREEN, USE THE Wii REMOTE TO POINT THE CURSOR AT A NEW FILE, THEN PRESS (A) AGAIN. SELECT PLAY GAME TO GET STARTED.

CONTINUING/SAVING



WHENEVER YOU FIND A SAVE STATION OR ENTER SAMUS'S SHIP, YOU WILL HAVE THE OPTION OF SAVING YOUR GAME. WHEN YOU SELECT AN ACTIVE FILE FROM THE MAIN MENU, YOU WILL CONTINUE FROM THE SPOT YOU LAST SAVED. SAVE STATIONS COMPLETELY REPLENISH SAMUS'S ENERGY, AND HER SHIP ALSO REPLENISHES HER WEAPONS.

OPTIONS



BEFORE STARTING YOUR GAME, YOU CAN SELECT OPTIONS TO MODIFY YOUR GAME EXPERIENCE.

CONTROLS:

CHANGE IN-GAME CONTROLS TO MATCH YOUR PREFERENCES. YOU CAN TOGGLE RUMBLE ON AND OFF, TOGGLE LOCK-ON FREE AIMING ON OR OFF [SEE P. 8], SWAP THE FUNCTIONALITY OF (A) AND [B], ADJUST THE SENSITIVITY OF THE Wii REMOTE [SEE P. 7], AND SWAP FUNCTIONALITY OF (+) AND (−).

DISPLAY:

MANAGE THE VISUAL APPEARANCE OF THE GAME DISPLAY.

SOUND:

TOGGLE THE VOLUME OF MUSIC, SPEECH, AND SOUND EFFECTS.

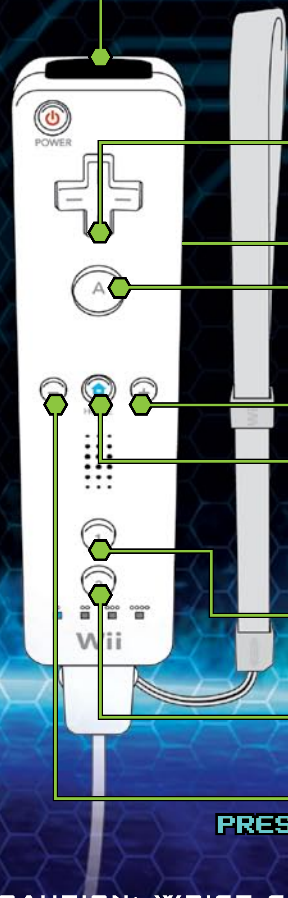
BASIC CONTROLS



C — ACTIVATE/ DEACTIVATE MORPH BALL MODE

Control Stick — MOVE SAMUS

Z — LOCK ON TO ENEMY/TARGET/ GRAPPLE POINT



Pointer — AIM AT SCREEN TO AIM SAMUS'S WEAPON

+Control Pad — FIRE MISSILES

B — JUMP

A — FIRE BEAM CANNON/ DROP BOMBS IN MORPH BALL MODE

+ — PRESS AND HOLD TO ENTER HYPERMODE [P. 11]

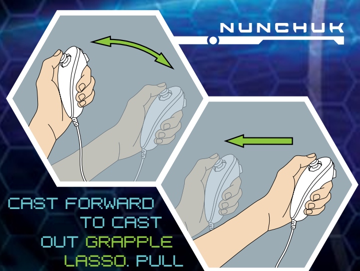
HOME — GO TO Wii HOME MENU

1 — GO TO MAP/LOG BOOK SCREEN [P. 12]

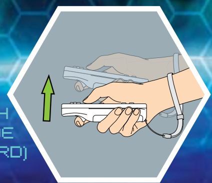
2 — GET HINT

− — PRESS AND HOLD TO SELECT VISOR [P. 10]

NUNCHUK

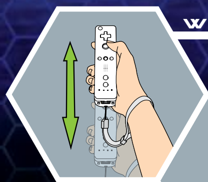


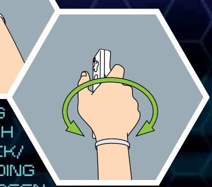
CAST FORWARD TO CAST OUT GRAPPLE LASSO. PULL BACK TO REMOVE IMPEDIMENTS



JUMP IN MORPH BALL MODE (PULL UPWARD)

Wii REMOTE





WHILE INTERACTING WITH OBJECTS, PUSH FORWARD/ PULL BACK/ TWIST ACCORDING TO ON-SCREEN INSTRUCTIONS (P. 9)

⚠ CAUTION: WRIST STRAP USE

PLEASE USE THE WRIST STRAP TO HELP PREVENT INJURY TO OTHER PEOPLE OR DAMAGE TO SURROUNDING OBJECTS OR THE Wii REMOTE IN CASE YOU ACCIDENTALLY LET GO OF THE Wii REMOTE DURING GAME PLAY.

ALSO REMEMBER THE FOLLOWING:

- MAKE SURE ALL PLAYERS PUT ON THE WRIST STRAP PROPERLY WHEN IT IS THEIR TURN.
- DO NOT LET GO OF THE Wii REMOTE DURING GAME PLAY.
- DRY YOUR HANDS IF THEY BECOME MOIST.
- ALLOW ADEQUATE ROOM AROUND YOU DURING GAME PLAY AND MAKE SURE THAT ALL AREAS YOU MIGHT MOVE INTO ARE CLEAR OF OTHER PEOPLE AND OBJECTS.
- STAY AT LEAST THREE FEET FROM THE TELEVISION.

ADVANCED CONTROLS

AIMING/FIRING

AIMING IS A SIMPLE MATTER OF POINTING WHERE YOU WANT TO SHOOT WITH THE Wii REMOTE. HOWEVER, THERE ARE SEVERAL LEVELS OF SENSITIVITY THAT YOU CAN CHOOSE BETWEEN TO OPTIMIZE YOUR EXPERIENCE. YOU CAN SET THESE LEVELS IN OPTIONS BEFORE BEGINNING YOUR GAME OR PRESS (1) MID-GAME TO BRING UP THE MAP SCREEN, THEN SELECT OPTIONS, CONTROLS, THEN SENSITIVITY. THE THREE SENSITIVITY SETTINGS (BASIC, STANDARD, AND ADVANCED) REFLECT HOW SAMUS'S VIEW CHANGES AS YOU SHIFT THE Wii REMOTE. THE BASIC SETTING IS RECOMMENDED FOR BEGINNERS-THE LOW SENSITIVITY WILL MAKE IT EASIER TO AIM AT ENEMIES AND MOVE WITHOUT BECOMING DISORIENTED, AND THE LOCK-ON FREE AIMING SETTING WILL DEFAULT TO OFF, MAKING SHOTS HOME IN ON LOCKED-ON TARGETS. PLAYERS FAMILIAR WITH FIRST-PERSON GAMES WILL LIKELY PREFER THE HIGH SENSITIVITY OF THE ADVANCED SETTING.





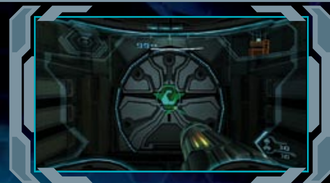
TO FIRE AT TARGETS, SIMPLY PRESS (A). YOU CAN ALSO PRESS AND HOLD (A), THEN RELEASE IT TO FIRE A CHARGE SHOT. WHEN YOU DESTROY OBJECTS OR DEFEAT ENEMIES, POWER-UPS IN THE SHAPES OF GLOWING ENERGY ORBS OR MISSILES WILL APPEAR-SIMPLY WALK OVER THESE TO PICK THEM UP, OR PRESS AND HOLD (A) TO CHARGE YOUR WEAPON AND SUCK THEM IN LIKE A TRACTOR BEAM.

LOCK-ON FREE AIMING



LOCK-ON FREE AIMING ALLOWS PLAYERS TO AIM FREELY AT ANYTHING IN VIEW EVEN WHILE LOCKING ON TO A TARGET WITH THE (Z). SINCE THE GAME DEFAULTS TO A STANDARD CONTROL SCHEME, YOU WILL AUTOMATICALLY HAVE LOCK-ON FREE AIMING ENABLED-IF YOU WANT TO CHANGE THIS, SELECT CONTROLS IN OPTIONS, THEN TURN OFF THE LOCK-ON FREE AIMING FEATURE. WHILE OFF, THE PLAYER'S SHOTS WILL AUTOMATICALLY FIRE DIRECTLY AT A LOCKED-ON TARGET. BEAR IN MIND THAT EVEN IN BASIC MODE, YOU CAN STILL TURN ON LOCK-ON FREE AIMING IN THE CONTROLS SUB-MENU.

GRAPPLING





EARLY ON IN THE GAME, SAMUS WILL ACQUIRE THE GRAPPLE LASSO. ONCE SHE GETS THIS ITEM, SHE CAN GRAPPLE CERTAIN ITEMS LIKE DOOR PLATES AND ENEMY SHIELDS. ITEMS THAT CAN BE GRAPPLED WILL SHIMMER OR APPEAR WITH A GRAPPLE ICON [LIKE THE ONE SHOWN TO THE RIGHT]. LOCK ON TO SUCH OBJECTS WITH THE (Z), THEN CAST THE HAND HOLDING THE NUNCHUK FORWARD AS IF YOU WHERE WHIPPING SOMETHING. THE GRAPPLE LASSO WILL DEPLOY-ONCE IT TURNS YELLOW, PULL YOUR NUNCHUK HAND BACK TO RIP THE IMPEDIMENT BACKWARD. LATER ON, YOU WILL UPGRADE TO THE GRAPPLE BEAM TO ADD GRAPPLE SWING FUNCTIONALITY AND BE ABLE TO LOCK ON TO GRAPPLE NODES WITH (Z). THIS WILL ALLOW YOU TO HANG FROM NODES AND SWING ACROSS GAPS.

CONTEXT SENSITIVE INTERACTION



YOU WILL FREQUENTLY HAVE DIRECT INTERACTION WITH ITEMS IN THE GAME, FROM DOOR HANDLES TO KEY PADS TO TUMBLER LOCKS. WHEN YOU CAN INTERACT WITH SOMETHING, YOU WILL BE PROMPTED ON-SCREEN TO PRESS A. DO SO AND YOU WILL ENTER A CONTEXT-SENSITIVE MODE WHERE YOU MUST FOLLOW THE ON-SCREEN PROMPTS TO PERFORM WHATEVER ACTION IS NECESSARY. IT'S IMPORTANT TO REMEMBER THAT WHEN YOU ARE INTERACTING WITH SOMETHING ON-SCREEN, YOU MUST KEEP THE Wii REMOTE POINTED AT THE SCREEN–OTHERWISE YOUR Wii REMOTE CANNOT COMMUNICATE WITH THE SENSOR BAR ON YOUR TV. WHILE IN THIS MODE, YOU CAN ALWAYS PRESS B TO EXIT.

SAMUS'S SHIP



OVER THE COURSE OF THE GAME, YOU WILL USE SAMUS'S SHIP TO TRAVEL TO MANY PLANETS, OFTEN TOUCHING DOWN AT MULTIPLE LANDING SITES. WHENEVER YOU STAND ON THE HATCH OF THE SHIP, YOU WILL HAVE THE OPTION TO SAVE, ENTER SHIP, SAVE AND ENTER SHIP OR CANCEL. SAMUS'S ENERGY AND WEAPON WILL RECOVER WHEN EITHER SAVE, ENTER SHIP, OR SAVE AND ENTER SHIP IS SELECTED. ONCE IN THE COCKPIT, YOU CAN SELECT DESTINATIONS ON YOUR CURRENT PLANET IF MULTIPLE SITES ARE AVAILABLE. WHEN YOU GET THE ABILITY TO TRAVEL TO NEW PLANETS, YOU CAN SELECT NEW PLANETARY DESTINATIONS BY SELECTING THE GALAXY MAP, THEN PICKING THE PLANET AND LANDING SITE YOU WANT.

VISORS [VISOR-SELECT]







HOLD DOWN − AND A VISOR MENU WILL SUPERIMPOSE OVER THE GAME SCREEN, ALLOWING YOU TO QUICKLY SELECT A DIFFERENT VISOR BY SIMPLY POINTING TO ITS SECTION OF THE SCREEN AND RELEASING −. USE THE SCAN VISOR [TOP SECTION] TO SCAN HIGHLIGHTED OBJECTS FOR INFORMATION BY LOCKING ON TO THEM WITH THE Z. THE COMMAND VISOR [RIGHT SECTION] ALLOWS YOU TO CALL YOUR SHIP BY LOCKING ON TO LANDING ICONS IN SPECIFIED AREAS. TO RETURN TO YOUR COMBAT VISOR, SIMPLY SELECT THE CENTER SECTION ON THE VISOR-SELECT SCREEN OR TAP − [WHILE USING THE SCAN VISOR OR COMMAND VISOR, JUST PRESS A].



HYPERMODE



AFTER THE OPENING SECTION OF THE GAME, SAMUS WILL BECOME ABLE TO ACCESS **HYPERMODE**, AN EXTREMELY POWERED-UP STATE THAT ENTAILS SOME RISK. TO ENTER IT, PRESS AND HOLD (+) FOR ABOUT ONE SECOND—ALTHOUGH BEAR IN MIND THAT ENTERING THIS MODE WILL DRAIN AN ENTIRE **ENERGY TANK** FROM SAMUS'S RESERVES. WHILE IN **HYPERMODE**, YOU CAN KEEP SHOOTING POWERFUL BEAMS UNTIL THE METER ON THE TOP OF THE SCREEN EMPTIES. DURING THIS TIME, YOU WILL BE INVINCIBLE. HOWEVER, IF YOU STAY IN **HYPERMODE** PAST AN ALLOTTED TIME, SAMUS WILL FALL INTO **CORRUPT HYPERMODE**, AT WHICH TIME THE METER WILL TURN RED AND START RISING. IF THIS METER MAXES OUT, SAMUS WILL BECOME UTTERLY CORRUPTED AND THE GAME WILL END. TO GET OUT OF **HYPERMODE**, SIMPLY PRESS AND HOLD (+) (WHICH RECOVERS SOME ENERGY). ONCE YOU ENTER **CORRUPT HYPERMODE**, HOWEVER, YOU CAN ONLY VENT THE CORRUPTION BY FIRING YOUR WEAPON RAPIDLY UNTIL THE METER EMPTIES, OR RESIST FOR A LIMITED TIME SO THE METER WILL NOT SCALE OUT.



MAP SCREEN



PRESSING (1) WILL TAKE YOU TO SAMUS'S DATA BANKS WHERE, AMONG OTHER THINGS, YOU CAN STUDY MAPS OF THE AREAS YOU'VE BEEN. AS YOU PROCEED THROUGH THE GAME, YOU WILL RECORD EVERY ROOM YOU ENTER ON THE MAP, AND YOU WILL ALSO DOWNLOAD AREA MAPS THROUGH INTERACTION WITH CHARACTERS AND COMPUTERS. TO ALTER THE VIEWING ANGLE OF THE MAP, SIMPLY TILT THE CONTROL STICK. IF YOU HOLD DOWN [Z] AS YOU TILT THE CONTROL STICK OR HOLD DOWN (A) AS YOU MOVE THE CURSOR AROUND, YOU CAN SCROLL THROUGH THE MAP. PRESS (A) TO ZOOM IN ON A HIGHLIGHTED ROOM. PRESS (A) WHILE HIGHLIGHTING THE **CURRENT PLANET** OR **GALAXY MAP ICONS** IN THE LOWER-RIGHT TO JUMP BETWEEN MAPS OF VARIOUS AREAS. PRESS AND HOLD (2) TO BRING UP A KEY FOR MAP NAVIGATION.



ON THE **MAP SCREEN**, YOU CAN ALSO USE THE ICONS ON THE BORDERS OF THE SCREEN TO ACCESS SAMUS'S **INVENTORY** (A LIST OF HER CURRENT POWER-UPS) OR **LOG BOOKS**, WHICH CONTAIN DOWNLOADED INFORMATION ABOUT **CREATURES**, **LORE**, OR IMPORTANT **OBJECTIVES**. A ROOM WITH A "?" USUALLY INDICATES THE LOCATION YOU SHOULD GO TO NEXT. YOU CAN ALSO ACCESS ALL CONTROL OPTIONS HERE BY SELECTING THE **CONTROLS ICON**—ON THIS SCREEN, YOU CAN MODIFY THE SAME OPTIONS THAT YOU CAN ACCESS FROM THE TITLE SCREEN [SEE PAGE 4].

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA Wii AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME, VOTRE DISQUE DE JEU, OU VOS ACCESSOIRES Wii. CE MODE D'EMPLOI COMPREND D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ: VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À VOS JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT – Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Troubles de la vue	Mouvements involontaires	Désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
  1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
  2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
  3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
  4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
  5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT – Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou toute autre gêne pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION – Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséeux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour s'utiliser avec un appareil non-autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie de produit Nintendo. Toute copie d'un jeu Nintendo est illégale et strictement interdite par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de "sauvegarde" ou d'"archivage" ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

REV-E

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

REV-P

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à www.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de douze (12) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Web, www.nintendo.com ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIAUX OU DE MAIN-D'OEUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES **GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE** ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

DOLBY PRO LOGIC II

TEEN ADOLESCENTS T CONTENT RATED BY CONTENU ÉVALUÉ PAR ESRB

TABLE DES MATIÈRES



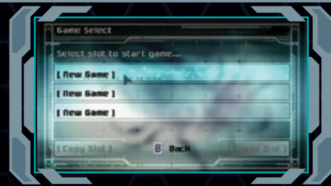
MISE À JOUR DE LA Wii

QUAND VOUS INSÉREZ LE DISQUE DE JEU DANS LA CONSOLE Wii POUR LA PREMIÈRE FOIS, LA CONSOLE VÉRIFIERA SI VOUS AVEZ LE MENU DU SYSTÈME LE PLUS RÉCENT. SI VOUS NE L'AVEZ PAS, UN ÉCRAN DE MISE À JOUR DE LA Wii S'AFFICHERA. APPUYEZ SUR OK POUR POURSUIVRE. VEUILLEZ PRENDRE NOTE QUE LA CONSOLE Wii DOIT AVOIR LA MISE À JOUR LA PLUS RÉCENTE AFIN DE POUVOIR LIRE LE DISQUE DE JEU.



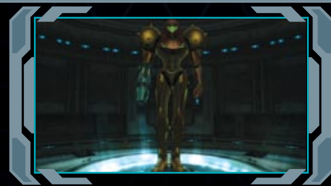
COMMENCER

COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE



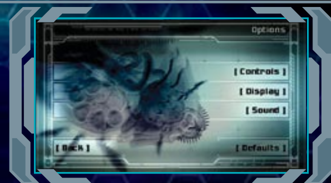
APRÈS AVOIR APPUYÉ SUR (A) SUR L'ÉCRAN TITRE, UTILISEZ LA TÉLÉCOMMANDE Wii POUR POINTER LE CURSEUR SUR UN NOUVEAU FICHIER, ENSUITE, APPUYEZ SUR (A) À NOUVEAU. CHOISISSEZ « PLAY GAME » POUR COMMENCER.

CONTINUER/SAUVEGARDER



LORSQUE VOUS TROUVEZ UNE STATION DE SAUVEGARDE (SAVE STATION) OU QUE VOUS ENTREZ DANS LE VAISSEAU DE SAMUS, VOUS AUREZ LE CHOIX DE SAUVEGARDER VOTRE PARTIE. QUAND VOUS CHOISISSEZ UN FICHIER ACTIF DEPUIS LE MENU PRINCIPAL, VOUS CONTINUEREZ À PARTIR DU DERNIER ENDROIT OÙ VOUS AVEZ SAUVEGARDÉ. LES STATIONS DE SAUVEGARDE RÉGÉNÈRENT L'ÉNERGIE DE SAMUS ET SON VAISSEAU RÉGÉNÉRERA AUSSI SES ARMES.

OPTIONS



AVANT DE COMMENCER UNE PARTIE, VOUS POUVEZ CHOISIR OPTIONS POUR MODIFIER VOTRE EXPÉRIENCE DE JEU.

COMMANDES :

CHANGEZ LES COMMANDES DU JEU POUR REFLÉTER VOS PRÉFÉRENCES. VOUS POUVEZ ACTIVER OU DÉSACTIVER LA FONCTION DE VIBRATION, ACTIVER OU DÉSACTIVER LA MIRE LIBRE D'ATTACHE (VOIR P. 20), CHANGER LA FONCTIONNALITÉ DE (A) ET (B), AJUSTER LA SENSIBILITÉ DE LA TÉLÉCOMMANDE Wii (VOIR P. 19) ET CHANGER LA FONCTIONNALITÉ DE (+) ET (−).

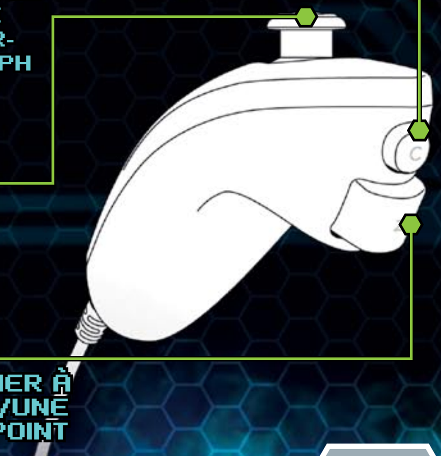
AFFICHAGE :

GÉRER L'APPARENCE VISUELLE DE L'AFFICHAGE DU JEU.

SON :

CHANGER LE VOLUME DE LA MUSIQUE, DES DISCOURS ET DES EFFETS SONORES.

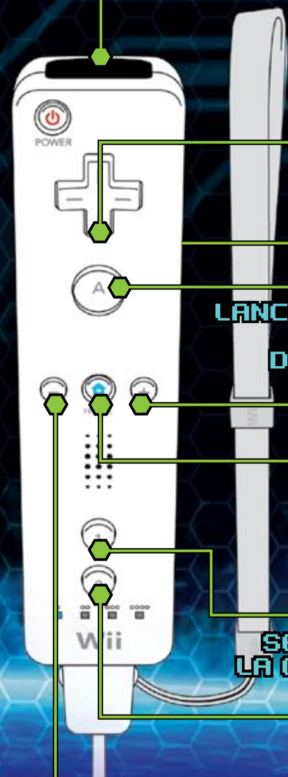
COMMANDES DE BASE



C – ACTIVER/ DÉSACTIVER LE MODE BALLE DE MÉTAMOR-PHOSE (MORPH BALL MODE)

Stick – DÉPLACER SAMUS

Z – S'ACCROCHER À UN ENNEMI/UNE CIBLE/UN POINT GRAPPIN



Pointeur – VISER L'ÉCRAN AFIN DE VISER AVEC L'ARME DE SAMUS

Croix directionnelle – LANCER DES MISSILES

B – SAUTER

A – LANCER UN CANON À RAYON/ PLACER DES BOMBES DANS LE MODE BALLE DE MÉTAMORPHOSE

+ – APPUYER ET MAINTENIR LA PRESSION POUR ENTRER DANS L'HYPERMODE [P. 23]

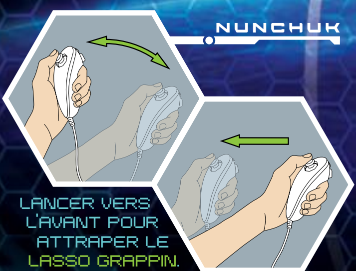
HOME – SE RENDRE AU MENU D'ACCUEIL DE LA Wii

1 – SE RENDRE À L'ÉCRAN DE LA CARTE/ÉCRAN DU JOURNAL DE BORD [P. 24]

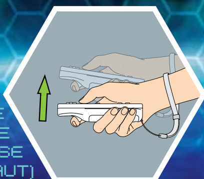
2 – OBTENIR UN INDICE

− – APPUYER ET MAINTENIR LA PRESSION POUR CHOISIR UNE VISIÈRE [P. 22]

NUNCHUK

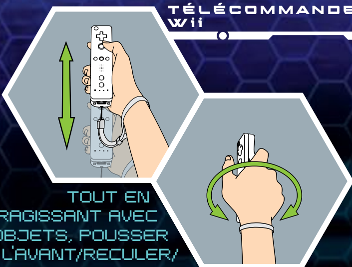


LANCER VERS L'AVANT POUR ATTRAPER LE LASSO GRAPPIN. TIRER POUR ENLEVER LES OBSTACLES.



SAUTER DANS LE MODE BALLE DE MÉTAMORPHOSE (TIRER VERS LE HAUT)

TÉLÉCOMMANDE Wii



TOUT EN INTERAGISSANT AVEC DES OBJETS, POUSSER VERS L'AVANT/RECULER/ TOURNER SELON LES INSTRUCTIONS À L'ÉCRAN (P. 21)

ATTENTION : UTILISATION DE LA DRAGONNE

VEUILLEZ UTILISER LA DRAGONNE AFIN D'ÉVITER DE BLESSER D'AUTRES PERSONNES OU D'ENDOMMAGER LES OBJETS AUX ALENTOURS OU LA TÉLÉCOMMANDE Wii SI VOUS LA LÂCHEZ ACCIDENTELLEMENT DURANT UNE PARTIE.

VEUILLEZ AUSSI PRENDRE NOTE DU SUIVANT :

- ASSUREZ-VOUS QUE TOUS LES JOUEURS PORTENT LA DRAGONNE CORRECTEMENT QUAND C'EST À LEUR TOUR DE JOUER.
- NE LÂCHEZ PAS LA TÉLÉCOMMANDE Wii PENDANT UNE PARTIE.
- ESSUYEZ VOS MAINS SI ELLES SONT MOITES.
- LAISSEZ ASSEZ D'ESPACE AUTOUR DE VOUS PENDANT UNE PARTIE ET ASSUREZ-VOUS QU'IL N'Y A PAS D'OBJETS OU DE PERSONNES DANS LES ENDROITS OÙ VOUS POURRIEZ VOUS DÉPLACER.
- GARDEZ UNE DISTANCE DE 1 MÈTRE AVEC LE TÉLÉVISEUR.

COMMANDES AVANCÉES

VISER/TIRER

VISER EST SIMPLEMENT UNE QUESTION DE POINTER L'ENDROIT OÙ VOUS VOULEZ TIRER AVEC LA TÉLÉCOMMANDE Wii. TOUTEFOIS, IL EXISTE DE NOMBREUX NIVEAUX DE SENSIBILITÉ QUE VOUS POUVEZ CHOISIR POUR OPTIMISER VOTRE EXPÉRIENCE. VOUS POUVEZ RÉGLER CES NIVEAUX DANS OPTIONS AVANT DE COMMENCER VOTRE PARTIE OU APPUYEZ SUR (1) PENDANT UNE PARTIE POUR AFFICHER L'ÉCRAN DE LA CARTE, ENSUITE CHOISISSEZ « OPTIONS », « CONTROLS », PUIS, « SENSITIVITY ». LES TROIS PARAMÈTRES DE SENSIBILITÉ (« BASIC » (BASE), « STANDARD » ET « ADVANCED » (AVANCÉ)) REFLÈTENT COMMENT LA VUE DE SAMUS CHANGE QUAND VOUS DÉPLACEZ LA TÉLÉCOMMANDE Wii. LE PARAMÈTRE « BASIC » EST RECOMMANDÉ POUR LES DÉBUTANTS-LA FAIBLE SENSIBILITÉ FERA EN SORTE QU'IL EST PLUS FACILE DE VISER LES ENNEMIS ET DE SE DÉPLACER SANS ÊTRE DÉSORIENTÉ, ET LE PARAMÈTRE MIRE LIBRE D'ATTACHE SERA, PAR DÉFAUT, DÉSACTIVÉ, ENVOYANT LES TIRS VERS LES CIBLES ACCROCHÉES. LES JOUEURS QUI SONT FAMILIERS AVEC LES JEUX DE RÔLE PRÉFÉRERONT PROBABLEMENT LA HAUTE SENSIBILITÉ DU PARAMÈTRE « ADVANCED ».





POUR TIRER LES CIBLES, APPUYEZ SIMPLEMENT SUR (A). VOUS POUVEZ AUSSI APPUYER ET MAINTENIR LA PRESSION SUR (A), ENSUITE, LÂCHEZ-LE POUR FAIRE UN TIR CHARGÉ. QUAND VOUS DÉTRUISEZ DES OBJETS OU VAINQUEZ DES ENNEMIS, DES POWER-UP EN FORME D'ORBITES D'ÉNERGIE BRILLANTS OU DE MISSILES APPARAÎTRONT–MARCHEZ SIMPLEMENT SUR CEUX-CI POUR LES RAMASSER, OU APPUYEZ ET MAINTENEZ LA PRESSION SUR (A) POUR CHARGER VOTRE ARME ET LES ASPIRER COMME UN RAYON TRACTEUR.

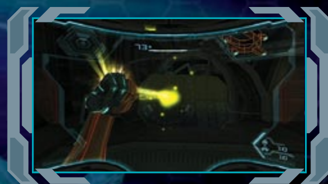
MIRE LIBRE D'ATTACHE (LOCK-ON FREE AIMING)



LA MIRE LIBRE D'ATTACHE PERMET AUX JOUEURS DE VISER LIBREMENT N'IMPORTE QUOI DANS VOTRE CHAMP DE VISION MÊME QUAND VOUS ÊTES ACCROCHÉ À UNE CIBLE AVEC [Z]. PUISQUE LE JEU SE REND PAR DÉFAUT SUR UN SCHÉMA DE COMMANDE STANDARD, VOTRE MIRE LIBRE D'ATTACHE SERA AUTOMATIQUEMENT ACTIVÉE–SI VOUS VOULEZ CHANGER CECI, CHOISISSEZ « CONTROLS » SOUS « OPTIONS », ENSUITE, DÉSACTIVEZ LA FONCTION MIRE LIBRE D'ATTACHE. QUAND ELLE EST DÉSACTIVÉE, LES TIRS DU JOUEUR IRONT AUTOMATIQUEMENT ET DIRECTEMENT VERS UNE CIBLE ACCROCHÉE. SACHEZ QUE MÊME DANS LE MODE « BASIC », VOUS POUVEZ ENCORE ACTIVER LA MIRE LIBRE D'ATTACHE DANS LE SOUS-MENU DES COMMANDES.

GRAPPIN





AU DÉBUT DE LA PARTIE, SAMUS OBTIENDRA LE LASSO GRAPPIN. UNE FOIS QU'ELLE OBTIENT CET ARTICLE, ELLE PEUT SOUTIRER CERTAINS ARTICLES COMME DES PLAQUES DE PORTE ET DES BOUCLIERS ENNEMIS. LES ARTICLES POUVANT ÊTRE SOUTIRÉS REFLÈTENT OU APPARAISSENT AVEC UNE ICÔNE GRAPPIN (COMME CELLE ILLUSTRÉE À DROITE). ACCROCHEZ-VOUS À CES OBJETS AVEC LE [Z], ENSUITE LANCEZ LA MAIN QUI TIENT LE NUNCHUK VERS L'AVANT COMME SI VOUS FOUETTIEZ QUELQUE CHOSE. LE LASSO GRAPPIN SE DÉPLOIERA–QUAND IL DEVIENT JAUNE, TIREZ VOTRE MAIN VERS L'ARRIÈRE EN TENANT LE NUNCHUK POUR AMENER L'OBSTACLE VERS VOUS. PLUS TARD, VOUS AUGMENTEREZ DE NIVEAU POUR LE RAYON GRAPPIN POUR AJOUTER LA FONCTIONNALITÉ ÉLAN GRAPPIN ET ÊTRE CAPABLE DE VOUS ACCROCHER À DES NOEUDS GRAPPINS AVEC [Z]. CECI VOUS PERMETTRA DE VOUS PENDRE À DES NOEUDS ET DE VOUS BALANCER ENTRE LES CRÉNEAUX.

INTERACTION EN CONTEXTE SENSIBLE (CONTEXT SENSITIVE MODE)



VOUS AUREZ SOUVENT UNE INTERACTION DIRECTE AVEC LES ARTICLES DANS LE JEU, DES POIGNÉES DE PORTES AUX CLAVIERS, EN PASSANT PAR LES SERRURES À GORGES. LORSQUE VOUS INTERAGISSEZ AVEC QUELQUE CHOSE, ON VOUS DEMANDERA, À L'ÉCRAN, D'APPUYER SUR (A). FAITES-LE ET VOUS ENTREREZ EN MODE DE CONTEXTE SENSIBLE OÙ VOUS DEVREZ SUIVRE LES MESSAGES GUIDES À L'ÉCRAN POUR ACCOMPLIR TOUTES LES ACTIONS NÉCESSAIRES. IL EST IMPORTANT DE SE SOUVENIR QUE LORSQUE VOUS INTERAGISSEZ AVEC QUELQUE CHOSE À L'ÉCRAN, VOUS DEVEZ GARDER LA TÉLÉCOMMANDE Wii POINTÉE À L'ÉCRAN-AUTREMENT, VOTRE TÉLÉCOMMANDE Wii NE POURRA PAS COMMUNIQUER AVEC LA BARRE DE DÉTECTION SUR VOTRE TV. QUAND VOUS ÊTES DANS CE MODE, VOUS POUVEZ TOUJOURS APPUYER SUR B POUR ABANDONNER.

VAISSEAU DE SAMUS



EN COURS DE PARTIE, VOUS UTILISEREZ LE VAISSEAU DE SAMUS AFIN DE VOYAGER SUR PLUSIEURS PLANÈTES, TOUCHANT SOUVENT DE MULTIPLES SITES D'ATTERRISSAGE. À CHAQUE FOIS QUE VOUS VOUS TIENDREZ SUR L'ÉCOUTILLE DU VAISSEAU, VOUS AUREZ LE CHOIX DE SAUVEGARDER, ENTRER DANS LE VAISSEAU, SAUVEGARDER ET ENTRER DANS LE VAISSEAU OU ANNULER. L'ÉNERGIE ET L'ARME DE SAMUS SE RECHARGERONT LORSQUE VOUS CHOISISSEZ SAUVEGARDER (SAVE), ENTRER DANS LE VAISSEAU (ENTER SHIP) OU SAUVEGARDER ET ENTRER DANS LE VAISSEAU (SAVE AND ENTER SHIP). UNE FOIS QUE VOUS ÊTES DANS L'HABITACLE, VOUS POURREZ CHOISIR LES DESTINATIONS SUR VOTRE PLANÈTE ACTUELLE SI DES SITES MULTIPLES SONT DISPONIBLES. QUAND VOUS OBTENEZ L'HABILETÉ DE VOYAGER SUR D'AUTRES PLANÈTES, VOUS POUVEZ CHOISIR DE NOUVELLES DESTINATIONS PLANÉTAIRES EN CHOISISSANT LA CARTE GALAXIE (GALAXY MAP), PUIS, EN CHOISISSANT LA PLANÈTE ET LE SITE D'ATTERRISSAGE QUE VOUS VOULEZ.

VISIÈRES (SÉLECTION DE VISIÈRE)







MAINTENEZ LA PRESSION SUR (–) ET UN MENU DE VISIÈRES S'AFFICHERA SUR L'ÉCRAN DE JEU, VOUS PERMETTANT DE CHOISIR RAPIDEMENT UNE VISIÈRE DIFFÉRENTE EN LA POINTANT SIMPLEMENT SUR SA SECTION À L'ÉCRAN ET EN RELÂCHANT (–). UTILISEZ LA VISIÈRE DE BALAYAGE (SCAN VISOR) [SECTION DU HAUT] POUR CONSULTER LES OBJETS SOULIGNÉS POUR DE L'INFORMATION EN VOUS ACCROCHANT À EUX AVEC LE Z. LA VISIÈRE DE COMMANDEMENT (VISOR COMMAND) [SECTION DE DROITE] VOUS PERMET D'APPELER VOTRE VAISSEAU EN VOUS ACCROCHANT AUX ICÔNES D'ATTERRISSAGE (LANDING ICONS) DANS DES ENDROITS SPÉCIFIQUES. POUR REVENIR À VOTRE VISIÈRE DE COMBAT (COMBAT VISOR), CHOISISSEZ SIMPLEMENT LA SECTION CENTRALE À L'ÉCRAN DE SÉLECTION DE LA VISIÈRE (VISOR-SELECT SCREEN) OU EN TAPANT (–) [TOUT EN UTILISANT LA VISIÈRE DE BALAYAGE (SCAN VISOR) OU LA VISIÈRE DE COMMANDEMENT (COMMAND VISOR), SEULEMENT EN APPUYANT SUR (A)].



HYPERMODE



APRÈS LA SECTION D'OUVERTURE DU JEU, SAMUS POURRA ACCÉDER À L'HYPERMODE, UN ÉTAT DE POWER-UP EXTRÊME QUI ENGENDRE QUELQUES RISQUES. POUR ENTRER DANS CE MODE, APPUYEZ ET MAINTENANT LA PRESSION SUR (+) PENDANT ENVIRON UNE SECONDE–MAIS SACHEZ QU'ENTRER DANS CE MODE UTILISERA UN RÉSERVOIR D'ÉNERGIE ENTIER DANS LES RÉSERVES DE SAMUS. QUAND VOUS ÊTES EN HYPERMODE, VOUS POUVEZ TIRER DES RAYONS PUISSANTS JUSQU'À CE QUE LE COMPTEUR AU SOMMET DE L'ÉCRAN SE VIDE. PENDANT CE TEMPS, VOUS SEREZ INVINCIBLE. TOUTEFOIS, SI VOUS RESTEZ DANS L'HYPERMODE APRÈS LA PÉRIODE ALLOUÉE, SAMUS TOMBERA DANS L'HYPERMODE CORROMPU (CORRUPT HYPERMODE). À CE MOMENT, LE COMPTEUR DEVIENDRA ROUGE ET COMMENCERA À S'ÉLEVER. SI LE COMPTEUR DÉPASSE LE MAXIMUM, SAMUS DEVIENDRA TOTALEMENT CORROMPUE ET LA PARTIE SE TERMINERA. POUR SORTIR DE L'HYPERMODE, APPUYEZ SIMPLEMENT SUR (+) ET MAINTENEZ LA PRESSION (CE QUI RÉCUPÉRERA UN PEU D'ÉNERGIE). QUAND VOUS ÊTES DANS L'HYPERMODE CORROMPU (CORRUPT HYPERMODE), TOUTEFOIS, VOUS POURREZ SEULEMENT VOUS DÉBARRASSER DE LA CORRUPTION EN TIRANT RAPIDEMENT AVEC VOTRE ARME JUSQU'À CE QUE LE COMPTEUR SE VIDE, OU RÉSISTEZ PENDANT UN TEMPS LIMITÉ AFIN QUE VOTRE COMPTEUR N'ATTEIGNE PAS LE MAXIMUM.



ÉCRAN DE LA CARTE



APPUYEZ SUR (1) VOUS AMÈNERA AUX BANQUES DE DONNÉES DE SAMUS OÙ VOUS POUVEZ, ENTRE AUTRE, ÉTUDIER LES CARTES DES ENDROITS OÙ VOUS ÊTES ALLÉ. ALORS QUE VOUS PROGRESSEZ DANS LE JEU, VOUS ENREGISTREREZ CHAQUE PIÈCE QUE VOUS VISITEZ SUR LA CARTE, ET VOUS TÉLÉCHARGEREZ AUSSI DES CARTES DES ENDROITS OÙ VOUS INTERAGISSEZ AVEC DES PERSONNAGES ET DES ORDINATEURS. POUR CHANGER L'ANGLE DE LA VISION DE LA CARTE, PENCHEZ SIMPLEMENT LE LEVIER DE CONTRÔLE. SI VOUS MAINTENEZ LA PRESSION SUR LE Z TOUT EN PENCHANT LE LEVIER DE CONTRÔLE OU QUE VOUS MAINTENEZ LA PRESSION SUR (A) TOUT EN DÉPLAÇANT LE CURSEUR, VOUS POUVEZ VOUS DÉPLACER SUR LA CARTE. APPUYEZ SUR (A) POUR ZOOMER PRÈS SUR UNE PIÈCE SOULIGNÉE. APPUYEZ SUR (A) TOUT EN SOULIGNANT LA PLANÈTE ACTUELLE OU LES ICÔNES DE CARTE GALAXIE SUR LE CÔTÉ INFÉRIEUR DROIT POUR SAUTER ENTRE LES CARTES DES DIFFÉRENTS ENDROITS. APPUYEZ ET MAINTENEZ LA PRESSION SUR (2) POUR OBTENIR UNE CLÉ POUR LA NAVIGATION SUR LA CARTE.



À L'ÉCRAN DE LA CARTE, VOUS POUVEZ AUSSI UTILISER LES ICÔNES SUR LES BORDURES DE L'ÉCRAN POUR ACCÉDER À L'INVENTAIRE (INVENTORY) DE SAMUS (UNE LISTE DES SES POWER-UP ACTUELS) OU AUX JOURNAUX DE BORD (LOG BOOKS), QUI CONTIENNENT DE L'INFORMATION TÉLÉCHARGÉE AU SUJET DES CRÉATURES, DU LORE OU DES OBJECTIFS IMPORTANTS. UNE PIÈCE AVEC UN « ? » INDIQUE HABITUELLEMENT L'ENDROIT OÙ VOUS DEVRIEZ ALLER PAR LA SUITE. VOUS POUVEZ AUSSI ACCÉDER À TOUTES LES OPTIONS DE CONTRÔLE ICI EN CHOISISSANT L'ICÔNE DE COMMANDES (CONTROLS ICON)–SUR CET ÉCRAN, VOUS POUVEZ MODIFIER LES MÊMES OPTIONS QUE VOUS POUVEZ ACCÉDER DEPUIS L'ÉCRAN TITRE (VOIR PAGE 16).

POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE TODO EL MANUAL DE OPERACIONES DEL Wii ANTES DE USAR SU SISTEMA, DISCO DE JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE DE SALUD Y SEGURIDAD.

INFORMACIÓN IMPORTANTE DE SEGURIDAD: LEA LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE USTED O SU HIJO JUEGEN JUEGOS DE VIDEO.

⚠ AVISO – Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, o con una historia de familia con dichos síntomas, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deben ver cómo sus hijos juegan videojuegos. Si su hijo o usted tienen alguno de los siguientes síntomas, detenga el juego y consulte con un médico:

Convulsiones	Contorsión de ojos o músculos	Pérdida de consciencia
Alteración en la visión	Movimientos involuntarios	Desorientación

- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juega videojuegos:
  1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
  2. Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
  3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
  4. Juegue en una habitación bien iluminada.
  5. Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

⚠ AVISO – Lesiones por Movimiento Repetitivo y Vista Cansada

Jugar video juegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome carpal tunnel, irritación de piel o vista cansada:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, ojos o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o despues de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠ ATENCION – Enfermedad de Movimiento

Jugar video juegos puede causar enfermedad de movimiento en algunos jugadores. Si usted o sus hijos se sienten mareados o con náusea al jugar video juegos, dejen de jugar y descansen. No conduzca ni realice otra actividad pesada hasta sentirse mejor.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para uso con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato invalidará la garantía de su producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. "Copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger su programa (software). Los transgresores serán enjuiciados.

REV–E

INFORMACIÓN SOBRE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

REV-P

Es posible que sólo necesite instrucciones sencillas para corregir un problema con su producto. En lugar de ir a la tienda, pruebe nuestra página de Internet www.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Consumidor al1-800-255-3700. El horario de operación es: Lunes a Domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., Horario Pacífico (las horas pueden cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información para localización de averías disponible por Internet o teléfono, se le ofrecerá servicio expreso de fábrica a través de Nintendo. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

GARANTÍA DE SISTEMAS (HARDWARE)
Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que el sistema será libre de defectos de material y fabricación por un período de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este período de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará libre de costo el sistema o componente defectuoso. El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS
Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) será libre de defectos de material y fabricación por un período de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este período de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso libre de costo.

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA
Por favor, pruebe nuestra página de Internet www.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Consumidor al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, u opciones para reemplazo y costos. En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíe el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑO. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) ES USADO CON PRODUCTOS QUE NO SEAN VENDIDOS NI AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) ES USADO CON PROPÓSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE HA DAÑADO POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE, O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS A MATERIALES DEFECTUOSOS O ARTESANÍA; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O HA SIDO REMOVIDO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO, **LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD** Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO, SON POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, COMO APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSEQUENTES O INCIDENTALES DEBIDO A INFRINGIOS DE GARANTÍAS IMPLICADAS O EXPLÍCITAS. UNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES EN CUANTO DURA UNA GARANTÍA IMPLICITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSEQUENTES O INCIDENTALES;, POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO LE SEAN APLICABLES.

Esta garantía le da derechos legales específicos. Usted también puede tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.

DOLBY PRO LOGIC II

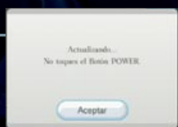
Ce jeu est compatible Dolby Pro Logic II. Afin de pleinement exploiter les effets sonores des jeux ayant le logo Dolby Pro Logic II, vous aurez besoin d'un récepteur Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic ou Dolby Pro Logic IIx. Ces récepteurs sont vendus séparément.

CONTENIDO



ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DE SISTEMA

CUANDO PRIMERO INSERTES EL DISCO DE JUEGOS DENTRO DE LA CONSOLA Wii, LA CONSOLA REVISARÁ SI TIENE EL MENÚ DE SISTEMA MÁS ACTUAL. SI NO LO TIENES, APARECERÁ UNA PANTALLA DE ACTUALIZACIÓN DE SISTEMA. OPRIME ACEPTAR PARA PROCEDER. POR FAVOR NOTA QUE LA CONSOLA Wii TENDRÁ QUE TENER LA ULTIMA VERSIÓN DE LA ACTUALIZACIÓN DE SISTEMA PARA PODER TOCAR EL DISCO DE JUEGOS.



CÓMO EMPEZAR

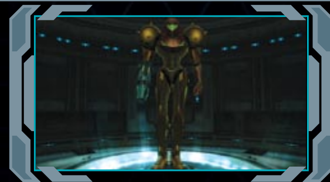
CÓMO INICIAR UN JUEGO NUEVO

DESPUÉS DE OPRIMIR Ⓐ EN LA PANTALLA DE TITULO, USA EL CONTROL REMOTO Wii PARA SEÑALAR AL NUEVO ARCHIVO CON EL CURSOR, LUEGO OPRIME Ⓐ DE NUEVO. SELECCIONA PLAY GAME (JUEGA EL JUEGO) PARA PROGRESO.



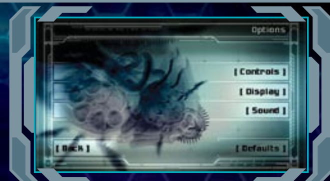
CONTINUAR/GUARDAR

PODRÁS GUARDAR TU JUEGO CADA QUE ENCUENTRES UNA SAVE STATION (ESTACIÓN DE GUARDADO) O CADA QUE ENTRES A LA NAVE DE SAMUS. CUANDO SELECCIONES UN ARCHIVO ACTIVO DESDE EL MENÚ PRINCIPAL, CONTINUARAS DESDE EL LUGAR DONDE GUARDASTE EL PROGRESA LA ULTIMA VEZ. ESTACIONES DE GUARDADO VUELVEN A LLENAR LA ENERGÍA DE SAMUS POR COMPLETO, AL IGUAL QUE LAS ARMAS DE SU NAVE.



OPTIONS (OPCIONES)

ANTES DE COMENZAR EL JUEGO, PODRÁS SELECCIONAR OPTIONS (OPCIONES) PARA MODIFICAR LA EXPERIENCIA DE TU JUEGO.



CONTROLES:

CAMBIA LOS CONTROLES DEL JUEGO PARA QUE QUEDEN A TU GUSTO. PODRÁS ELEGIR SI QUIERES LA OPCIÓN DE RETUMBO ACTIVADA O DESACTIVADA, O TAMBIÉN PUEDES ELEGIR SI QUIERES ACTIVAR O DESACTIVAR LA FUNCIÓN DE LOCK-ON FREE AIMING (PUNTERÍA LIBRE) [VE P.32], O SI QUIERES CAMBIAR LA FUNCIÓN DE Ⓑ Y Ⓐ, AJUSTAR LA SENSIBILIDAD DEL CONTROL REMOTO Wii [VE P.31], O CAMBIAR LA FUNCIÓN DE ⊕ Y ⊖.

PANTALLA:

CONTROLA LA APARIENCIA VISUAL DE LA PANTALLA DE JUEGO

SONIDO:

ELIGE EL VOLUMEN DE LA MELODÍA, VOZ, Y EFECTOS DE SONIDO.

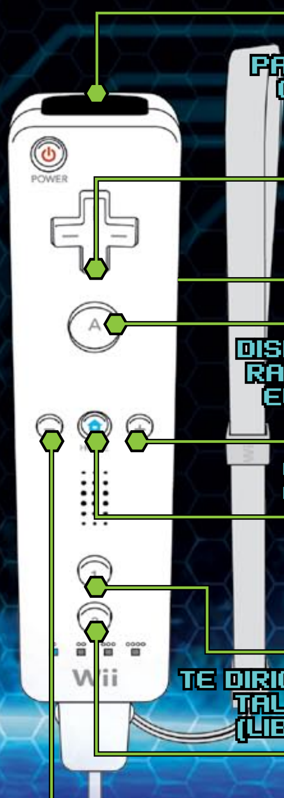
CONTROLES BÁSICOS



C — ACTIVA/ DESACTIVA EL MODO DE MORPH BALL

Control Stick — CONTROLA A SAMUS

Z — APUNTAR HACIA EL ENEMIGO/ OBJETIVO/ PUNTO DE AGARRE



Sensor Bar — SEÑALA HACIA LA PANTALLA PARA APUNTAR CON EL ARMA DE SAMUS

Control Pad (+) — DISPARA MISILES

B — SALTA

A — DISPARA CON EL CAÑÓN DE RAYOS/LANZA BOMBAS EN EL MODO DE MORPH BALL

\+ — OPRIME Y SUJETA PARA ENTRAR AL HYPERMODE (MODO HYPER)

HOME — TE DIRIGE AL MENÚ HOME DE Wii

1 — TE DIRIGE A MAP SCREEN (PANTALLA DE MAPA)/LOG BOOK (LIBRO DE REGISTRO) [P.36]

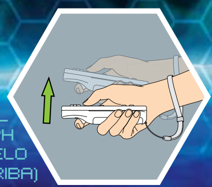
2 — OBTÉN PISTAS

− — OPRIME Y SUJETA PARA SELECCIONAR UNA VISERA [P.34]

NUNCHUK

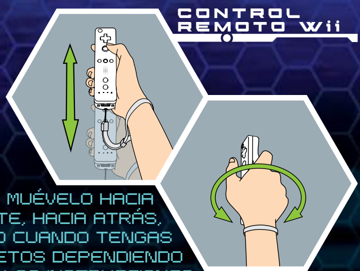


MUÉVELO HACIA ADELANTE PARA ARROJAR EL GRAPPLE LASSO (LAZO DE AGARRE). MUÉVELO HACIA ATRÁS PARA REMOVER LOS OBSTÁCULOS.



BRINCA EN EL MODO DE MORPH BALL (MUÉVELO HACIA ARRIBA)

CONTROL REMOTO Wii



MUÉVELO HACIA ADELANTE, HACIA ATRÁS, O GÍRALO CUANDO TENGAS OBJETOS DEPENDIENDO DE LAS INSTRUCCIONES QUE APAREZCAN EN LA PANTALLA [P. 33].

⚠ ADVERTENCIA: USO DE LA CORREA DE MUÑECA

POR FAVOR USA LA CORREA DE MUÑCA PARA AYUDAR A PREVENIR LESIONES A OTRA GENTE O DAÑO A LOS OBJETOS A TU ALREDEDOR O AL CONTROL REMOTO Wii EN CASO QUE ACCIDENTALMENTE SUELTES EL CONTROL REMOTO DURANTE EL JUEGO.

TAMBIÉN RECUERDA LO SIGUIENTE:

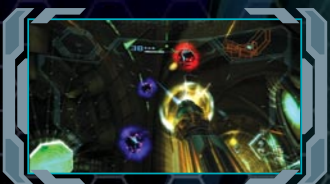
- ASEGÚRATE QUE TODOS LOS JUGADORES USEN LA CORREA DE MUÑECA APROPIADA MENTE CUANDO SEA SU TURNO.
- NUNCA SUELTES EL CONTROL REMOTO Wii DURANTE EL JUEGO.
- SÉCATE LAS MANOS SI TE EMPIEZAN A SUDAR.
- DISPÓN DE ESPACIO SUFICIENTE A TU ALREDEDOR DURANTE EL JUEGO Y ASEGÚRATE QUE TU ÁREA DE JUEGO ESTÉ DESPEJADA DE PERSONAS U OBJETOS.
- MANTENTE A POR LO MENOS DE 3 PIES DE TU TELEVISOR.

CONTROLES AVANZADOS

APUNTAR/DISPARAR

APUNTAR ES TAN SIMPLE COMO SEÑALAR A DONDE QUIERAS DISPARAR CON EL CONTROL REMOTO Wii. SIN EMBARGO, HAY VARIOS NIVELES DE SENSIBILIDAD QUE PUEDES ELEGIR PARA OPTIMIZAR TU EXPERIENCIA. PODRÁS ELEGIR ESTOS NIVELES EN LAS OPCIONES ANTES DE COMENZAR TU JUEGO, U OPRIME (1) DURANTE EL JUEGO PARA MOSTRAR LA PANTALLA DEL MAPA, LUEGO SELECCIONA OPTIONS (OPCIONES), CONTROLS (CONTROLES), LUEGO SENSITIVITY (SENSIBILIDAD). LOS TRES AJUSTES DE SENSIBILIDAD BASIC, STANDARD, Y ADVANCE (BÁSICO/ESTÁNDAR/AVANZADO) REFLEJAN QUE TANTO CAMBIA EL PANORAMA PARA SAMUS CUANDO MUEVES EL CONTROL REMOTO Wii. EL AJUSTE BÁSICO SE RECOMIENDA PARA LOS PRINCIPIANTES - EL NIVEL MÁS BAJO DE SENSIBILIDAD FACILITARÁ APUNTARLE A LOS ENEMIGOS Y MOVERTE SIN DESORIENTARTE, Y EL AJUSTE DE LOCK-ON FREE AIMING SE AJUSTARÁ POR DEFECTO A OFF (DESACTIVADO), LO QUE CAUSARÁ QUE LOS DISPAROS SE DIRIJAN A LOS OBJETIVOS FIJOS. JUGADORES FAMILIARIZADOS CON JUEGOS DE PRIMERA PERSONA PROBABLEMENTE PREFERIRÁN LA SENSIBILIDAD ALTA EN EL NIVEL ADVANCE (AVANZADO).





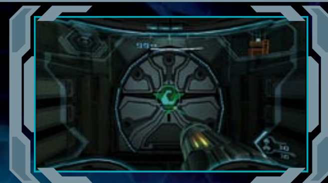
PARA DISPARARLE AL OBJETIVO, SIMPLEMENTE OPRIME (A). TAMBIÉN PUEDES OPRIMIR Y SUJETAR (A), LUEGO SUÉLTALO PARA DISPARAR UN TIRO CARGADO. CUANDO DESTRUYAS OBJETOS O DERROTES A ENEMIGOS, SALDRÁN POWER-UPS EN FORMA DE ORBES DE ENERGÍA O APARECERÁN EN FORMAS DE MISILES-SIMPLEMENTE ACÉRCATE A ESTOS Y RECÓGELOS, O OPRIME Y SUJETA (A) PARA CARGAR TU ARMA Y SUCCIONARLOS A TODOS COMO SI FUERA EL MANGO DE UN TRACTOR.

LOCK-ON FREE AIM (PUNTERIA LIBRE)



LA FUNCIÓN DE LOCK-ON FREE AIMING PERMITE QUE LOS JUGADORES APUNTEN LIBREMENTE A CUALQUIER OBJETO EN MIRA HASTA CUANDO SE ESTÉN FIJANDO EN EL OBJETIVO CON EL (Z). YA QUE EL JUEGO TIENE UNA ESQUEMA DE CONTROLES POR DEFECTO, AUTOMÁTICAMENTE TENDRÁS LA FUNCIÓN LOCK-ON FREE AIMING ACTIVADA-SI QUIERES CAMBIAR ESTO, SELECCIONA CONTROLS (CONTROLES) DESDE LA SECCIÓN DE OPTIONS (OPCIONES). AQUÍ PODRÁS DESACTIVAR ESTA FUNCIÓN. CUANDO ESTA FUNCIÓN ESTE DESACTIVADA, LOS TIROS DEL JUGADOR AUTOMÁTICAMENTE SE DISPARARÁN A UN OBJETIVO FIJO. TEN EN MENTE QUE AUNQUE ESTÉS EN EL MODO BASIC (BÁSICO), PODRÁS ACTIVAR LA FUNCIÓN DE LOCK-ON FREE AIMING EN EL SUBMENÚ DE LOS CONTROLES.

GRAPPLING (AGARRE)





EN LOS PRINCIPIOS DE JUEGO, SAMUS SE APODERARÁ DEL GRAPPLE LASSO (LAZO DE AGARRE). UNA VEZ QUE ELLA OBTENGA ESTE OBJETO, PODRÁ AGARRAR CIERTOS OBJETOS COMO CHAPAS DE LAS PUERTAS Y LOS ESCUDOS DE LOS ENEMIGOS. OBJETOS QUE SE PUEDAN AGARRAR BRILLARÁN O APARECERÁN CON UN GRAPPLE ICON (ÍCONO DE AGARRE) [COMO EL QUE SE MUESTRA A LA DERECHA]. FIJA LA MIRADA EN CIERTOS OBJETOS CON EL (Z), LUEGO MUEVE LA MANO QUE TIENE EL NUNCHUK HACIA ADELANTE COMO SI ESTUVIERAS AVENTANDO LATIGAZOS. EL GRAPPLE LASSO (LAZO DE AGARRE) SE LANZARÁ-UNA VEZ QUE SE HAGA AMARILLO, MUEVE LA MANO CON EL NUNCHUK HACIA ATRÁS PARA ARRANCAR EL OBSTÁCULO. LUEGO, PODRÁS OBTENER AL GRAPPLE BEAM (RAYO DE AGARRE) QUE AÑADIRÁ LA FUNCIÓN DE GRAPPLE SWING PARA PODER AGARRARTE DE LOS GRAPPLE NODES (NÓDULOS DE AGARRE) CON (Z). ESTO TE PERMITIRÁ COLGARTE DESDE LOS NÓDULOS PARA COLUMPIARTE DE HUECO A HUECO.

INTERACCIÓN DEPENDIENTE DEL CONTEXTO



CON FRECUENCIA, PARTICIPARÁS DIRECTAMENTE CON LOS OBJETOS EN EL JUEGO, DESDE MANILLAS DE PUERTAS, TECLADOS NUMÉRICOS Y HASTA CANDADOS. CUANDO ESTO PASE, LA PANTALLA TE PEDIRÁ QUE OPRIMAS Ⓐ. OPRÍMELO Y ENTRARÁS AL CONTEXT-SENSITIVE MODE [MODO DE CONTEXTO] DONDE TENDRÁS QUE SEGUIR LAS INSTRUCCIONES EN LA PANTALLA PARA EJECUTAR CUALQUIER ACCIÓN QUE SEA NECESARIA. ES MUY IMPORTANTE RECORDAR QUE CUANDO PARTICIPES CON ALGO EN LA PANTALLA, TIENES QUE TENER EL CONTROL REMOTO Wii SEÑALADO HACIA LA PANTALLA–SI NO, TU CONTROL REMOTO Wii NO SE PODRÁ COMUNICAR CON LA BARRA SENSORA EN TU TELEVISOR. TE PODRÁS SALIR DE ESTE MODO AL OPRIMIR B.

SAMUS'S SHIP (LA NAVE DE SAMUS)



TRAS EL TRANSCURSO DEL JUEGO, USARÁS LA NAVE DE SAMUS PARA VIAJAR A MUCHOS PLANETAS, EN VECES TENDRÁS QUE ATERRIZAR EN MÚLTIPLES SITIOS DE ATERRIZAJE. CADA QUE TE PARES EN LA ESCOTILLA DE LA NAVE, TENDRÁS LA OPCIÓN DE SAVE, ENTER SHIP, SAVE AND ENTER SHIP O CANCEL (GUARDAR, ENTRAR A LA NAVE, GUARDAR Y ENTRAR A LA NAVE O CANCELAR). SE RECUPERARÁ LA ENERGÍA Y EL ARMA DE SAMUS CADA QUE SELECCIONES SAVE, ENTER SHIP, O SAVE AND ENTER SHIP (GUARDAR, ENTRAR A LA NAVE, O GUARDAR Y ENTRAR A LA NAVE). CUANDO TE ENCUENTRES EN LA CABINA DEL PILOTO, PODRÁS SELECCIONAR EL DESTINO EN EL PLANETA DONDE ESTÉS SI HAY MÚLTIPLES SITIOS DISPONIBLES. CUANDO TENGAS LA HABILIDAD DE VIAJAR A OTROS PLANETAS, PODRÁS SELECCIONAR DIFERENTES DESTINOS PLANETARIOS AL SELECCIONAR EL GALAXY MAP (MAPA GALÁCTICO), Y LUEGO ESCOGER AL PLANETA Y SITIO DE ATERRIZAJE QUE QUIERAS.

VISORS [VISOR-SELECT] (VISERAS [SELECCIÓN DE VISERAS])







SUJETA EL ⊖ Y EL MENÚ DE SELECCIÓN DE VISERAS SE SOBREPONDRÁ SOBRE LA PANTALLA DE JUEGO, ESTE TE PERMITIRÁ RÁPIDAMENTE SELECCIONAR UNA VISERA DIFERENTE AL SIMPLEMENTE SEÑALAR HACIA LA SECCIÓN EN LA PANTALLA DONDE SE ENCUENTRE Y DESPUÉS SOLTAR ⊖. USA EL SCAN VISOR (VISERA DE ESCANEO) [SECCIÓN SUPERIOR] PARA ESCANEAR OBJETOS REALZADOS PARA OBTENER INFORMACIÓN AL FIJARTE EN ELLOS CON EL Z. COMMAND VISOR (VISERA DE COMANDO) TE PERMITE LLAMARLE A TU NAVE AL SEÑALAR A LOS LANDING ICONS (ÍCONOS DE ATERRIZAJE) EN LAS ÁREAS ESPECIFICADAS. PARA REGRESAR A COMBAT VISOR (VISERA DE COMBATE), SIMPLEMENTE SELECCIONA LA SECCIÓN CENTRAL EN PANTALLA DE SELECCIÓN DE VISERAS O TOCA ⊖ [MIENTRAS USAS LA VISERA DE ESCANEO O LA VISERA DE COMANDO, SOLO OPRIME Ⓐ].



HYPERMODE (MODO HYPER)



DESPUÉS DE LA PARTE INICIAL DEL JUEGO, SAMUS TENDRÁ LA HABILIDAD DE ENTRAR AL HYPERMODE, EL CUAL ES UN ESTADO SÚPER PODEROSO QUE IMPLICA ALGUNOS RIESGOS. PARA ENTRAR AHÍ, OPRIME Y SUJETA + POR UN SEGUNDO APROXIMADAMENTE– AUNQUE TEN EN MENTE QUE EL ENTRAR A ESTE MODO AGOTARÁ TODO EL ENERGY TANK (TANQUE DE ENERGÍA) DE LAS RESERVAS DE SAMUS. CUANDO TE ENCUENTRES EN HYPERMODE, PODRÁS CONTINUAR DISPARANDO PODEROSOS RAYOS HASTA QUE EL MEDIDOR EN LA PARTE SUPERIOR DE LA PANTALLA SE AGOTE. DURANTE ESTE TIEMPO, TE HARÁS INVISIBLE. SIN EMBARGO, SI TE QUEDAS DENTRO DE ESTE MODO POR MÁS TIEMPO DE LO QUE ES PERMITIDO, SAMUS PUEDE CAER DENTRO DEL MODO CORRUPT HYPERMODE (MODO HYPER CORRUPTO), Y CUANDO ESTO SUCEDA EL MEDIDOR SE HARÁ ROJO Y EMPEZARÁ A ELEVARSE. SI EL MEDIDOR LLEGA A SU MÁXIMO, SAMUS SE HARÁ COMPLETAMENTE CORRUPTA Y EL JUEGO TERMINARÁ. PARA SALIRTE DEL HYPERMODE, SIMPLEMENTE OPRIME Y SUJETA + (EL CUAL RECUPERA ENERGÍA). SIN EMBARGO, CUANDO TE ENCUENTRES EN EL MODO DE CORRUPT HYPERMODE, SOLAMENTE PODRÁS DESCARGAR LA CORRUPCIÓN AL DISPARAR CON TU ARMA RÁPIDAMENTE HASTA QUE EL MEDIDOR SE AGOTE, O RESISTE POR UN TIEMPO LIMITADO PARA QUE EL MEDIDOR NO SE NIVELE.



MAPSCREEN (PANTALLA DE MAPA)



OPRIMIR 1 TE LLEVARÁ A LOS BANCOS DE DATA DE SAMUS DONDE, APARTE DE OTRAS COSAS, PODRÁS ESTUDIAR MAPAS DE ÁREAS QUE HAS VISITADO. COMENZARÁS A ANOTAR CADA CUARTO QUE ENTRES EN EL MAPA, Y EMPEZARAS A DESCARGAR MAPAS POR MEDIO DE OTROS PERSONAJES Y COMPUTADORAS. PARA ALTERAR EL ANGULO DE VISTA DEL MAPA, SIMPLEMENTE INCLINA LA PALANCA DEL CONTROL. SI SUJETAS Z MIENTRAS QUE INCLINAS LA PALANCA DEL CONTROL O SUJETAS A MIENTRAS QUE MUEVES EL CURSOR, PODRÁS DESPLAZARTE ALREDEDOR DEL MAPA. OPRIME A PARA ACERCARTE A CUALQUIER CUARTE QUE ESTÉ SOBRESALTADO. OPRIME A MIENTRAS QUE SOBRESALTAS LA OPCIÓN DE CURRENT PLANET (PLANETA ACTUAL) O GALAXY MAP ICONS (ÍCONOS DEL MAPA GALÁCTICO), LOCALIZADOS EN LA ESQUINA INFERIOR DERECHA, PARA IR DE MAPA A MAPA EN VARIAS ÁREAS. OPRIME Y SUJETA 2 PARA MOSTRAR UNA CLAVE DE NAVEGACIÓN.



EN LA MAP SCREEN (PANTALLA DE MAPA), TAMBIÉN PODRÁS USAR LOS ÍCONOS EN LAS ESQUINAS DE LA PANTALLA PARA TENER ACCESO AL INTENTORY (INVENTARIO) DE SAMUS (UNA LISTA DE TODOS SUS POWER-UPS ACTUALES) O A SUS LOG BOOKS (LIBROS DE REGISTRO), LOS CUALES CONTIENEN INFORMACIÓN DESCARGADA ACERCA DE CRIATURAS, LORE, U OBJETIVOS IMPORTANTES. UN CUARTO CON UN SIGNO DE "?" USUALMENTE INDICA LA UBICACIÓN A DONDE TIENES QUE DIRIGIRTE. TAMBIÉN AQUÍ PODRÁS ACCEDER A TODAS LAS OPCIONES DE CONTROL AL SELECCIONAR EL CONTROLS ICON (ÍCONO DE CONTROLES)–EN ESTA PANTALLA, PODRÁS MODIFICAR LAS MISMAS OPCIONES QUE PUEDES ACCEDER DESDE LA PANTALLA DE TITULO [VE PÁGINA 28].

CREDITS

RETRO STUDIOS STAFF CREDITS

EXECUTIVE PRODUCER
MICHAEL KELBAUGH

SENIOR PRODUCER
BRYAN WALKER

ASSISTANT PRODUCER
RYAN HARRIS

DESIGN

GAME DIRECTOR
MARK PACINI

SENIOR DESIGN
TOM IVEY
MIKE WIKAN

DESIGN
RUSSELL O'HENLY
BILL VANDERVOORT
BOBBY PAVLOCK
JAY FULLER
BRANDON SALINAS
ANDY SCHWALENBERG

CONTRACTOR DESIGN
SCOTT CARPENTER
JONATHAN DELANGE
AARON DEORIVE

ADDITIONAL THANKS
KYNAN PEARSON
JASON BEHR
KARL DECKARD

ART

ART DIRECTOR
TODD KELLER

PRINCIPAL ART
ELBEN SCHAFERS

SENIOR ART
RYAN POWELL
ELIZABETH FOSTER
LUIS RAMIREZ
CHRIS VOELLMANN
CHUCK CRIST

ART
SEAN HORTON
TEAGUE SCHULTZ
BEN SPROUT
MATT MANCHESTER
CLIFF YOUNG
DANNY RICHARDSON
QUINN SMITH
SAMMY HALL
ILYA NAZAROV

CONTRACT ART
THOMAS ROBINS
KIP CARBONE
IAN OLSEN
AMANDA ROTELLA
ANDREW JONES
JAKE JOHNSON
KAREN WELFORD

ADDITIONAL THANKS
DON HOGAN
NATHAN PURKEYPILE

ENGINEERING

ENGINEERING DIRECTOR
FRANK LAFUENTE

PRINCIPAL TECHNOLOGY ENGINEERING
JACK MATHEWS

SENIOR ENGINEERING
MARK HAIGH-HUTCHINSON
STEVE MCCREA
MARCO THRUSH

ENGINEERING
AARON WALKER
ALEX QUINONES
ANDY HANSON
ERIC REHMEYER
FRANK MADDIN
JESSE SPEARS
JIM GAGE
PAUL TOZOUR
RHYS LEWIS
RYAN CORNELIUS

ADDITIONAL THANKS
ANDY O'NEIL
ZOID KIRSH
TED CHAUVIER
IRVING MAH
KAI MARTIN
TIM COWAN
EUGENE KWON

ANIMATION

LEAD ANIMATION
VINCE JOLY

SENIOR ANIMATION
DEREK BONIKOWSKI
DAX PALLOTTA

ANIMATION
STEPHEN ZAFROS
CARLOS MENDIETA
ALEJANDRO ROURA
WILLIAM BATE

CONTRACT ANIMATION
SONNY SANTA MARIA
BRIAN KOWALCZYK
RAPHAEL PERKINS

AUDIO

AUDIO SUPERVISOR
SCOTT PETERSEN

SOUND DESIGN
FRANK BRY
MATT PIERSALL
TODD SIMMONS
MIKE BEHRMAN

ADDITIONAL SOUND DESIGN
JAMES BAKER
MATT CHANEY

VOICE
LAINIE FRASIER
GRAY HADDOCK
CLAIRE HAMILTON
BRIAN JEPSON
CLAYTON KJAS
TIM MILLER
EDWIN NEAL
CHRIS SABAT
KEN WEBSTER

OPERATIONS
GEORGE THOMAS
KELLIE PRINZ
JOHNSON
AL ARTUS
FAITH CASPER
ETHAN R. MCDONALD

TRANSLATION AND ADMINISTRATION
AKIKO FURUKAWA
LABAN

NINTENDO STAFF CREDITS

EXECUTIVE PRODUCER
SATORU IWATA

PRODUCER
KENSUKE TANABE

ASSISTANT PRODUCER/ COORDINATION
RISA TABATA

INTERPRETATION/ COORDINATION
KIYOHIKO ANDO

COORDINATION ASSISTANT
TOSHIHIKO OKAMOTO

MUSIC
KENJI YAMAMOTO
MINAKO HAMANO
MASARU TAJIMA

SUPERVISOR (SAMUS MODEL)
TOMOYOSHI YAMANE

STORYBOARD
NAOKI MORI

TECHNICAL SUPPORT
HIRONOBU KAKUI
MASAHIRO TAKEGUCHI

NCL SPECIAL THANKS
YOSHIO SAKAMOTO
AKIYA SAKAMOTO
SOUICHI YAMAMOTO
AKIRA KINASHI
NORIHITO ITO
KEN KATO

NINTENDO OF AMERICA STAFF CREDITS

NOA PRODUCER
JEFF MILLER

PUBLIC RELATIONS NOA COORDINATION
NATE BIHLDORFF
JEFF GILBERT

BILINGUAL PRODUCT SPECIALIST
CHIKO BIRD

TESTING MANAGEMENT/ SUPERVISION
SHUJI HASHIMOTO
ROBERT CROMBIE
KYLE HUDSON
SEAN EGAN
ERIC BUSH

TESTING COORDINATION
TOM HERTZOG
LELAND JONES

TESTING
SHANE LEWIS
MICHAEL CHIPMAN
JASON MAHAFFA
TERESA LILLYGREN
KATHY HUGUENARD
TOMOKO MIKAMI
JEFFREY STORBO
MELVIN FORREST

SPECIAL THANKS
TATSUMI KIMISHIMA
REGGIE FILS-AIME
HOWARD LINCOLN
JACQUALEE STORY
MIKE FUKUDA
BRETT GOW
J.C. SMITH
KALINDA RAINA
DB TALENT